

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI PEMBUATAN GRAFIS LED
CONTENT DALAM INDUSTRI PERTELEVISIAN UNTUK
PELAJAR SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**



**TUGAS AKHIR
PROGRAM STUDI KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI PEMBUATAN GRAFIS LED
CONTENT DALAM INDUSTRI PERTELEVISIAN UNTUK
PELAJAR SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang Desain Komunikasi Visual
2015

Tugas Akhir Penciptaan Karya Desain berjudul:

**“PERANCANGAN VIDEO EDUKASI PEMBUATAN GRAFIS LED
CONTENT DALAM INDUSTRI PERTELEVISIAN UNTUK PELAJAR
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL”**

diajukan oleh Fitriana Santi Wahida Putri, NIM 1011972024 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada 27 Januari 2015 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

M. Faizal Rocman, S.Sn., M.T.

NIP : 197802212005011002

Pembimbing II/Anggota

Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP : 198011252008121003

Cognate/Anggota

Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP : 198104122006041004

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/ Anggota

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M. Des.

NIP 019590802 198803 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 20 Febuari 2015

Fitriana Santi W.Putri



KATA PENGANTAR

Puji Syukur yang paling utama penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang selama ini telah memberi kekuatan, kelancaran dan kemudahan sehingga Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Desain ini hingga selesai.

Pada Perancangan Tugas Akhir ini, dibuat untuk memenuhi salah satu syarat akademis yang harus dilaksanakan agar menapatkan gelar Sarjana Strata S-1 di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan sebagai hasil dari tugas akhir yang telah penulis lakukan dalam wujud karya.

Tak lupa pada kesempatan ini penulis juga ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas segala berkat dan kemudahan yang diberikan kepada penulis.
2. Bapak Dr. M. Agus Burhan., selaku Rektor ISI Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M. Des., selaku Dekan FSR ISI Yogyakarta.
4. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain FSR ISI Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Hartono Karnadi M.Sn., selaku Ketua Program Studi DKV FSR ISI Yogyakarta.
6. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., M.T selaku Dosen pembimbing I.
7. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen pembimbing II.
8. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen penguji tugas akhir
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan Program Studi DKV FSR ISI Yogyakarta.
10. Kedua orang tua ku tersayang yang selalu mendukung dan mendoakan selama mengerjakan TA.
11. Sahabatku Priscilia Panti (Pee) yang bersedia meluangkan waktu untuk menjadi model dalam perancangan karya animasi TA ini.
12. Kak Dimas yang setiap saat menemani dan membantu proses pengerjaan TA, juga sahabatku yang selalu mendukung Desanti dan Rani.

13. Teman-teman Dreamlight Studio, Bang Iwan, mas Boski, Riko
14. Sahabatku Salomo, Adilla, dan Rizky yang juga meluangkan waktunya dalam proses pengerjaan TA.
15. Teman-teman Amikom, Rijal, Kelza, dan Kholid.
16. Teman-teman seangkatan DKV 2010
17. Mas Edi yang juga membantu pada saat display.
18. Sahabat-sahabat lamaku SF, Rindi, Putry, Lintang, Unggun, Mendung.
19. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terimakasih banyak ya...

Penulis menyadari bahwa pada Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan sehingga perlu disempurnakan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik untuk menjadikan Tugas Akhir ini lebih baik lagi.

Mohon maaf apabila masih banyak kekurangan maupun kesalahan pada penulisan Tugas Akhir ini. Semoga Tulisan ini bermanfaat nantinya bagi banyak pihak.

Yogyakarta, 22 Febuari 2015

Fitriana Santi W.Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Perancangan	5
D. Batasan Masalah	6
E. Manfaat Perancangan	7
F. Metode Perancangan	7
G. Sistematika Perancangan	11
H. Skematika Perancangan	13
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	14
A. Identifikasi data	14
1. Tinjauan Perancangan	14
2. Tinjauan Teoritis	14

a. Tinjauan Video Edukasi	14
b. Tinjauan Animasi	16
c. Tinjauan <i>Tutorial</i>	20
d. Tinjauan <i>Footage</i>	21
e. Tinjauan Light Emitting Diode (LED)	24
f. Tinjauan <i>Stage Screen</i>	26
g. Tinjauan Kurikulum SMK	47
h. Perbandingan Edukasi	49
B. Analisis Data	56
BAB III KONSEP DESAIN	59
A. Judul Animasi Edukasi	59
B. Pra Produksi	59
1. Konsep Komunikasi	59
a. Tujuan Komunikasi	59
b. Strategi Komunikasi	59
2. Konsep Media	59
a. Tujuan Media	59
b. Strategi Media	60
3. Konsep Kreatif	60
a. Target Audience	60
b. Tujuan Kreatif	61
c. Strategi Kreatif	62

C. Naskah Animasi Edukasi	63
D. Storyline	74
E. Script	77
F. Durasi	83
G. Pesan yang Disampaikan	83
BAB IV VISUALISASI	84
A. Video Edukasi	84
B. Kreatif Desain	88
C. Data Visual	89
D. Layout Komperhensif Masing-Masing Media	91
E. Final Desain	131
BAB V PENUTUP	154
A. Kesimpulan	154
B. Saran	154
DAFTAR PUSTAKA	157
LAMPIRAN	159
LAMPIRAN II	170

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Screenshoot</i> potongan <i>Footage</i> , Resolum	22
Gambar 2 <i>Screenshoot</i> potongan <i>Footage</i> Resolum	22
Gambar 3 <i>Screenshoot</i> potongan <i>Footage</i> Resolum	23
Gambar 4 <i>Screenshoot</i> potongan <i>Footage</i> Resolum	23
Gambar 5 <i>Screenshoot</i> potongan <i>Footage</i> Resolum	24
Gambar 6 Tabel <i>Virtual Reality</i> , Ken Brodly et al.	29
Gambar 7 Ilusi Fisiologis, Wordpress	31
Gambar 8 “Indonesian Idol 2014” Spectacular Show”, RCTI	33
Gambar 9 “Indonesian Idol 2014” Spectacular Show”, RCTI	34
Gambar 10 “Indonesian Idol 2014” Spectacular Show”, RCTI	35
Gambar 11 “Indonesian Idol 2014” Spectacular Show”, RCTI	36
Gambar 12 “Indonesian Idol 2014” Spectacular Show”, RCTI	37
Gambar 13 <i>Screenshoot</i> Kurikulum	47
Gambar 14 <i>Screenshoot</i> Kurikulum	48
Gambar 15 <i>Switcher</i> Roland V-4, Fitriana Santi W.Putri	70
Gambar 16 <i>Switcher</i> Roland V-4, Fitriana Santi W.Putri	71
Gambar 17 <i>Switcher</i> Roland V-4, Fitriana Santi W.Putri	71
Gambar 18 <i>Switcher</i> Roland V-4, Fitriana Santi W.Putri	71
Gambar 19 Aplikasi Resolum Arena di Monitor, Fitriana Santi W.Putri	72
Gambar 20 <i>Screenshoot</i> Aplikasi Resolum Arena, Fitriana Santi W.Putri	72
Gambar 21 <i>Screenshoot</i> Aplikasi Resolum Arena, Fitriana Santi W.Putri	73

Gambar 22 Dokumentasi <i>Switcher</i> , Fitriana Santi W.Putri	89
Gambar 23 Suasana Grafis <i>LED Content</i> , Fitriana Santi W.Putri	90
Gambar 24 Swicher dengan Aplikasi Resolum Arena, Fitriana Santi W.Putri	90
Gambar 25 Layout Katalog Sisi Depan	129
Gambar 26 Layout Katalog Sisi Belakang	129
Gambar 27 Layout Majalah	129
Gambar 28 Layout X-Banner	130
Gambar 29 Layout Poster	130
Gambar 30 Layout Flayer	129
Gambar 31 dan 32 <i>Screenshoot</i> Video Edukasi	130
Gambar 33 dan 34 <i>Screenshoot</i> Video Edukasi	131
Gambar 35 dan 36 <i>Screenshoot</i> Video Edukasi	132
Gambar 37 dan 38 <i>Screenshoot</i> Video Edukasi	133
Gambar 39 dan 40 <i>Screenshoot</i> Video Edukasi	134
Gambar 41 dan 42 <i>Screenshoot</i> Video Edukasi	135
Gambar 43 dan 44 <i>Screenshoot</i> Video Edukasi	136
Gambar 45 dan 46 <i>Screenshoot</i> Video Edukasi	137
Gambar 47 dan 48 <i>Screenshoot</i> Video Edukasi	138
Gambar 49 dan 50 <i>Screenshoot</i> Video Edukasi	141
Gambar 51 dan 52 <i>Screenshoot</i> Video Edukasi	142
Gambar 53 dan 54 <i>Screenshoot</i> Video Edukasi	143
Gambar 55 dan 56 <i>Screenshoot</i> Video Edukasi	144
Gambar 57 dan 58 <i>Screenshoot</i> Video Edukasi	145

Gambar 59 dan 60 <i>Screenshoot</i> Video Edukasi	146
Gambar 61 dan 62 <i>Screenshoot</i> Video Edukasi	147
Gambar 63 dan 64 <i>Screenshoot</i> Video Edukasi	148
Gambar 65 <i>Screenshoot</i> Video Edukasi	149
Gambar 66 Katalog Sisi Depan	150
Gambar 67 Katalog Sisi Depan	150
Gambar 68 Majalah	151
Gambar 69 X-banner	152
Gambar 70 Poster	153
Gambar 71 Flayer	154
Gambar 72 Stiker	154
Gambar 73 Outdoor LED Display P31.25 Full Color	159
Gambar 74 Stage Curtain P40 Outdoor LED Grid Screen	160
Gambar 75 Stage Curtain P31.25 Indoor LED Grid Display	161
Gambar 76 Indoor Fixed LED U2	162
Gambar 77 Indoor Fixed LED AI03	163
Gambar 78 Indoor Fixed LED AI05 Dan AI05D	164
Gambar 79 Indoor Fixed LED K5	165
Gambar 80 Outdoor Rental LED A10	166
Gambar 81 Outdoor Rental LED M15	167
Gambar 82 Outdoor Rental LED A3	168
Gambar 83 Outdoor Rental LED A6	169

ABSTRAK

Fitriana Santi W.Putri

Video Edukasi

Perancangan video edukasi pembuatan grafis LED *content* dalam industri pertelevisian untuk sekolah menengah kejuruan desain komunikasi visual

Video Edukasi merupakan wujud cara penyampaian suatu informasi. Perancangan ini mengangkat tema edukasi tentang bagaimana cara pembuatan Grafis LED *Content* pada *Stage Screen* yang ditargetkan pada pelajar SMK yang terlahir di jurusan DKV. Perancangan ini diangkat karena dirasa belum banyak edukasi yang membahas tentang grafis LED *content* dan juga dapat membuka inspirasi para pelajar untuk melihat sesuatu yang baru dengan sarana animasi grafis. Dalam bab pertama akan dibahas mengenai permasalahan diatas, sehingga dapat menghasilkan sebuah rumusan masalah mengenai penyajian edukasi berupa animasi grafis secara komunikatif dan estetis. Selain itu juga berisi tujuan, manfaat dan sistematika perancangan. Pada bab selanjutnya membahas tentang sumber data dan informasi yang berkaitan dengan Video Edukasi dan grafis LED *Content*, mulai dari sejarah, jenis-jenis animasi, asal mula dan seluk beluk lainnya hingga berakhir dengan analisis 5W+1H yang menjadi metode analisis data. Pada bab konsep perancangan, akan diuraikan mengenai detail karya desain Video Edukasi. Edukasi ini disajikan dengan tema bernuansa sedikit hologram supaya serasi dengan tema grafis LED *content* ditahun 2015 ini. Bab IV merupakan visualisasi dari perancangan animasi grafis ini, yang berawal dari sebuah *storyboard* dan sket untuk media pendukung dan berakhir menjadi final desain animasi grafis, dan media pendukung lainnya. Pada bab terakhir berisi tentang kesimpulan yang merupakan suatu jawaban dari rumusan masalah yakni bagaimana menjadikan sarana edukasi ini menjadi komunikatif dan estetis. Dan diakhiri dengan saran mengenai proses Video Edukasi.

Kata kunci: Video Edukasi, Grafis LED *Content*, *Stage Screen*.

ABSTRACT

Fitriana Santi W.Putri

Education Video

Education Video for Introducing LED Graphic Procedure in TV industry for Vocational Student Majoring in Visual Graphic Design

Education Video is a way of delivering information. This lesson is concerning on how to design LED Graphic at Stage which is taught especially for Vocational Students majoring in DKV .

This lesson is blown up since in the curriculum, LED Content isn't discussed deeply. This graphical animation design can inspire student to see a new things from different perspective.

At the first chapter will be discussed about problems , therefore it will lead us to get problem solving, how to present a graphic animation which is communicative and esthetics. Besides, first chapter will be reviewed about aim, outcome, and information which is related to the design.

At the second chapter, it will discuss about the source of the data and the information which is related to Education Video and LED Content Graphic, starts from the history, its variants of animation, and many more. It will be ended by the analysis of 5W and 1H as data analysis method.

At the designing concept chapter will be explained about the detail of video art. This chapter will review where the lesson conducts through hologram. Meanwhile, at the fourth chapter is the visualisation of graphic animation design where storyboard and sketch are as a beginning for supporting media, and graphic animation media and other supporting media are as an ending,

At the last chapter is about conclusion as the answer of problems above, and it will be ended by advice and suggestion for Education Video design.

Keyword: Education Video, Graphich LED Content, Stage Screen.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dunia pendidikan sekarang ini khususnya dalam bidang seni, sudah banyak hal yang diajarkan untuk memberi bekal pelajar saat terjun didunia kerja seperti Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dalam bidang kesenian terutama dalam jurusan Desain Komunikasi Visual telah diajarkan tentang *basic* membuat animasi seperti animasi 2D dan 3D. Pelajar SMK jurusan DKV kebanyakan diarahkan ke ranah kerja perfilman animasi 2D maupun 3D, iklan dan *advertising* lainnya. Namun ternyata ada lapangan pekerjaan yang lebih menarik dan baru di tahun-tahun sekarang ini.

Jaman yang semakin modern menuntut teknologi yang lebih berkembang menjadi semakin sangat pesat. Hampir semua rumah memiliki pesawat televisi bahkan telah menjadi alat elektronik yang disenangi masyarakat dan digunakan sebagai media hiburan (Prapnomo, et al., 1999).

Jika kita melihat tayangan televisi-televisi swasta sekarang, banyak acara-acara yang menayangkan hiburan, seperti konser Indonesia Idol di RCTI, Akademi Fantasi (AFI) di Indosiar, Kontes Dangdut Indonesia (KDI) di TPI, Indonesia Mencari Bakat (IMB) di Trans7, dan masih banyak lagi. Semua acara ini melibatkan banyak properti untuk media pendukung saat *live show* atau siaran langsung, namun yang paling mendominasi adalah pada LED *Stage Screen* berisi objek bergerak yang sering disebut grafis LED *content*.

Dalam sebuah konser jika tidak menggunakan grafis LED *content* pada *Stage Screen* akan terlihat sepi dan kurang menarik. Grafis LED *content* sangat membantu untuk memberi nuansa atau tema yang sedang dibawakan artis tersebut, misalnya ketika artis membawakan sebuah lagu dengan tema gembira atau sedih maka tema pada grafis LED *content* juga harus menyesuaikan, dari situlah animasi LED *content* sangat penting perannya dalam sebuah acara konser.

Grafis *LED content* dapat diaplikasikan dimana saja, misalnya LCD komputer, layar *handphone*, dan sebagainya namun masih banyak memiliki kekurangan, berbeda ketika grafis *LED content* diputar menggunakan *LED Stage Screen*, karena memiliki banyak kelebihan dibandingkan layar yang lain, misalnya :

1. Layar LED dapat menimbulkan ilusi optik 3D hingga 4D yang tidak terdapat dilayar lainnya. Ilusi ini dapat timbul karena bantuan *control room*
 2. Warna yang dipancarkan layar LED memiliki sifat tetap artinya, ketika mata kita melihat visual yang ditayangkan dari layar LED dari beberapa sisi: depan, atas, bawah, samping kanan, dan samping kiri ataupun orang yang melihatnya jauh dari pusat layar, warna yang didapat akan tetap stabil, tidak seperti layar lainnya, ketika dilihat dari sisi atas, sisi kanan dan kiri warna dari layar akan lebih gelap. Inilah mengapa layar LED sering digunakan diluar ruang seperti ditengah kota, ataupun dalam ruangan seperti bioskop dan studio dengan ukuran besar
 3. Layar LED dapat memancarkan hasil gambar yang terang dengan rasio kontras yang lebih baik
 4. LED lebih hemat energi karena LED mampu memberikan daya yang rendah konsumsinya
 5. Layar LED mampu menghasilkan detail gambar yang lebih halus dan lebih sempurna dibandingkan dengan LCD monitor
 6. Layar LED lebih ramping bentuknya dibanding layar lainnya
- Inilah kelebihan layar LED ketika grafis *LED content* sudah diaplikasikan didalamnya, dibandingkan layar lainnya.

Pembuatan grafis LED *content* pada layar LED biasanya menggunakan beberapa *software* aplikasi seperti *Adobe*, *3D's Max*, *Maxon Cinema 4D*, dan aplikasi lainnya yang mendukung. Cara bekerjanya tidak terlalu sulit, hanya saja beberapa pembuat grafis LED harus sangat memperhatikan bagaimana grafis LED *content* pada *Stage Screen* ketika dipublikasikan. Pembuatannya tidak sekedar menghasilkan animasi yang menarik, namun grafis LED *content* juga harus seirama, senada dengan lagu yang akan dibawakan. Ritme, tempo, dinamika lagu sangat mempengaruhi *feel* dari grafis LED *content*. Selain itu juga harus memperhatikan keseimbangan warna, karena biasanya setelah grafis LED *content* yang siap di publikasikan pada LED *Stage Screen* akan terlihat lebih terang dari pada warna asli ketika dilayar komputer. Grafis LED *content* harus komunikatif dan diserasikan dengan temanya, biasanya berisi animasi 2D, 3D hingga 4D. Namun kini untuk lebih menarik dan membuat nilai fungsi grafis LED *content* ini lebih tinggi, kini grafis LED *content* ditambah dengan efek *video mapping*. Efek *video mapping* merupakan sebuah teknik yang menggunakan pencahayaan dan proyeksi sehingga dapat menciptakan ilusi optis pada obyek - obyek. *Efek video mapping merupakan teknologi hiburan yang baru dan inovatif, cukup baru dan sangat berkembang saat ini. Alasan keberhasilannya adalah bahwa masyarakat akan terlibat secara emosional dalam pertunjukan. Hal ini tidak hanya visualisasi yang keren, tapi juga dapat mengejutkan, dan menarik* (M. Suyanto, 2004: 26).

Industri Pertelevisian adalah dunia yang selalu menarik perhatian bagi masyarakat. (Martin Essin Saktiyanti Jahja, 2006) menyebut bahwa era sekarang ini sebagai *The Age of Television*- televisi telah menjadi kotak ajaib yang membius para penghuni gubuk-gubuk reyot masyarakat di dunia ketiga (Suprpto, et al., 2006: 16-17). Melihat dari keunggulan animasi grafis LED yang sekarang sedang booming dibicarakan, beberapa pihak televisi swasta juga sangat membutuhkan tenaga kerja dibidang grafis, karena maraknya acara-acara televisi yang menggunakan grafis LED *content*. Dalam bekerja menjadi desainer

grafis, dibutuhkan *skill* yang matang bukan status pendidikannya, karena kebanyakan setelah terjun ke dunia kerja, harus mengulang materi dan harus belajar lagi untuk pekerjaan yang ditangani.

Namun, beberapa di kalangan pelajar SMK jurusan DKV banyak yang belum mengenal tentang apa itu grafis LED *content*, karena dalam kurikulum dari beberapa SMK jurusan DKV belum diajarkan bagaimana membuat grafis LED *content* pada LED *Stage Screen*. Padahal banyak dari pelajar SMK sangat tertarik membuat animasi, apalagi animasi tersebut dapat diaplikasikan ke dalam bentuk karya yang ditayangkan oleh beberapa televisi swasta dalam acara-acaranya dan dinikmati oleh para khalayak. Maka dari itu, kebutuhan tenaga kerja untuk bagian grafis LED sangat dicari, dan diminati.

Jika pembelajaran Grafis LED *content* pada layar LED diajarkan dan dikenalkan kepada target yaitu anak SMK jurusan Desain Komunikasi Visual yang mereka sendiri belum banyak yang tahu tentang hal itu, dirasa akan memacu pengetahuan mereka dan akan sangat membantu mengembangkan keterampilan mereka sehingga anak-anak SMK jurusan DKV yang harapannya lulus dari SMK, mereka langsung dapat terjun ke dunia kerja, tidak akan kalah dengan pendidikan S1/D3, karena pelajar SMK rata-rata memiliki kecerdasan visual spasial, yang berarti kecerdasan yang mampu merasakan dan menginterpretasikan segala hal yang berkaitan dengan rangsangan penglihatan. Dengan kata lain, kecerdasan visual spasial itu adalah bagaimana cara otak memproses segala sesuatu yang terlihat. Meskipun tidak terlihat secara nyata, pengaruh seni yang merupakan produk dari kecerdasan visual spasial ini sangat besar di dalam kehidupan (Nia Haryanto, 2011:7).

Melihat dari permasalahan yang ada, klien (Dinas Pendidikan) meminta agar pembelajaran atau edukasi Grafis LED diberikan kepada target yaitu pelajar SMK jurusan DKV. Dari sekian banyak media yang dipertimbangkan, klien memilih media video edukasi sebagai edukasi yang ditujukan kepada pelajar SMK jurusan DKV. Dengan adanya perancangan edukasi ini, diharapkan dapat mendongkrak dan mengembangkan potensi mereka dari pembelajaran di SMK ke tahap yang lebih tinggi lagi, hingga mereka dapat langsung bekerja sekaligus

menyalurkan bakat-bakatnya, dan langsung diaplikasikan kedalam LED yang dapat dinikmati oleh masyarakat luas.

Untuk sementara *project* ini hanya di tujukan kepada beberapa SMK jurusan DKV di kota Yogyakarta, untuk menambah materi dalam kurikulum belajar mereka. Namun jika dirasa efektif, dan memberikan pengaruh positif yang besar bagi pihak SMK dan mendapat respon bagus, maka perancangan ini akan dikembangkan keseluruh SMK-SMK lainnya jurusan DKV di Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang video edukasi pembuatan grafis LED *content* dengan pemanfaatan layar LED *stage screen* kepada pelajar SMK jurusan Desain Komunikasi Visual secara menarik dan komunikatif?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan dapat dibedakan menjadi dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus, berikut penjelasannya :

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai persyaratan tugas ujian akhir di Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- b. Perancangan video edukasi ini nantinya untuk media belajar dan mengenalkan kepada target *audience* yaitu pelajar SMK jurusan DKV di kota Yogyakarta supaya mereka siap ketika terjun didunia kerja
- c. Agar perancangan edukasi ini nantinya bermanfaat dan dapat digunakan dalam kurikulum tahun 2015/2016 mendatang di SMK jurusan DKV

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mendapatkan rancangan media komunikasi visual berupa edukasi video yang sesuai dengan kriteria desain sebagai sarana edukasi bagi pelajar SMK jurusan Desain Komunikasi Visual
- b. Untuk mengetahui media komunikasi visual yang efektif upaya meningkatkan minat belajar pelajar SMK jurusan Desain Komunikasi Visual

D. Batasan Masalah

Perancangan edukasi ini berupa video mengenai *tutorial* dan pengenalan membuat animasi grafis pada LED *stage screen* secara menarik. Namun menyadari adanya keterbatasan waktu dan kemampuan, maka perlu memberi batasan masalah secara jelas dan terfokus.

1. *Target audience* adalah para pelajar SMK jurusan Desain Komunikasi Visual yang sementara hanya di kota Yogyakarta.
2. Masalah yang menjadi obyek penelitian dibatasi hanya pada bagaimana cara membuat edukasi berupa animasi untuk menjelaskan bagaimana tahap membuat animasi Grafis pada LED, seperti pembuatan basic, membuat gerakan animasinya, dan pemberian efek-efek sesuai kriteria animasi.
3. Dalam perancangan ini hanya membahas dan mengerjakan bentuk *output* animasi sebagai media belajar untuk para pelajar SMK jurusan DKV dan nantinya hasil *output* edukasi ini diserahkan langsung kepada *client* yang bersangkutan, mengenai bagaimana mengemas *output* dan biaya tidak dibahas dalam perancangan ini.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi mahasiswa
 - a. Menjadikan diri semakin berkembang dari pengalaman baru untuk menciptakan media belajar/ edukasi untuk suatu SMK jurusan DKV di Yogyakarta.
 - b. Dapat merancang suatu media komunikasi visual yang berupa video edukasi yang baik dan memberikan manfaat, sehingga tidak hanya digunakan sebagai pengerjaan tugas
 - c. Menambah wawasan karena dalam perancangan ini membutuhkan banyak referensi dan cara untuk membuat perancangan edukasi
2. Manfaat bagi dunia pendidikan
 - a. Menghasilkan suatu media komunikasi visual yang baru, baik dan bermanfaat, sesuai dengan ketentuan menyusun sebuah karya seni yang dapat digunakan dari mahasiswa dan untuk masyarakat
 - b. Membantu mengembangkan dan menyalurkan bakat target *audience*.
 - c. Dapat menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan pihak terkait.
 - d. Dapat mewakili eksistensi program studi.
 - e. Memperoleh informasi dari industri tentang kualifikasi kerja yang dibutuhkan.
3. Manfaat bagi industri dan masyarakat
 - a. Sebagai sarana pengabdian masyarakat serta negara dibidang pendidikan.

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data Verbal dan Data Visual

Metode Perancangan yang akan digunakan dalam perancangan desain ini dilakukan dengan riset yang berawal dari pengumpulan data verbal dan data visual, sehingga memudahkan perancangan desain pada media yang akan dilakukan pada tahap selanjutnya.

Data verbal merupakan data yang didapat dari lisan, umumnya dilakukan dengan wawancara terhadap narasumber atau koresponden yaitu kepada klien yaitu dinas pendidikan yang bertempat di kota Yogyakarta, sehingga didapatkan data verbal yang mengenai data-data kurangnya kurikulum untuk pelajar SMK jurusan DKV dan seberapa pentingnya media pembelajaran tentang pengenalan grafis LED itu sendiri.

Data visual merupakan data yang berupa gambar, simbol, ataupun ikonik, sehingga terlihat oleh indera pengelihatan. Data visual ini dibuat menjadi video dengan sebuah pembelajaran mengenai cara pembuatan grafis LED. *Tutorial* tersebut akan diberikan langsung untuk target *audience* (pelajar SMK jurusan DKV).

2. Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam analisis yaitu menggunakan metode SWOT sebagai dasar media dan metode 5W + 1H (*What, Who, When, Why, Where and How*) sebagai dasar untuk objek perancangan.

a. What :

Apa yang akan dibuat dalam perancangan ini?

Sebuah Video edukasi mengenai *tutorial* bagaimana cara membuat grafis LED *content* pada *stage screen* dengan menarik dan komunikatif.

b. Why :

Mengapa perlu dibuat ?

Sebagai media belajar atau edukasi untuk media belajar para pelajar SMK jurusan DKV demi mempersiapkan kelangsungan pelajar SMK saat menghadapi dunia kerja. Selain itu minat para pelajar SMK ini sangat tinggi dan dirasa pelajar SMK mempunyai potensi yang bagus untuk lebih dikembangkan.

c. Who :

Siapa *Target Audience*?

Pelajar SMK jurusan Desain Komunikasi Visual.

d. Where:

Dimana video edukasi nantinya akan dipublikasikan?

Video edukasi ini nantinya akan diberikan langsung kepada *client* yang bersangkutan (Dinas pendidikan) dan langsung ditujukan kepada beberapa SMK yang sudah terdaftar di jurusan DKV yang sementara ini di kota Yogyakarta. Selain itu juga akan di publikasikan di media sosial seperti Youtube, sehingga mudah untuk di akses para pelajar lainnya yang minat pada bidang DKV.

e. When:

Kapan animasi ini akan diakses?

Video akan diakses pada jam belajar sesuai jadwal dan kebijakan dari pihak masing-masing SMK.

f. How:

Bagaimana membuat perancangan animasi tersebut?

Dengan cara :

- 1) Mengumpulkan data terlebih dahulu yang meliputi data visual dan verbal tentang pembuatan animasi grafis pada layar LED *stage screen*.
- 2) Melakukan *study* ilustrasi dan menentukan jenis animasi 2D, 3D atau 4D, studi *video mapping* dan studi pengembangan *out of screen* yang akan digunakan pada pembuatan video edukasi.
- 3) Membuat *storyboard*.

- 4) *Study* warna dan *study typografi* juga akan dilakukan karena sangat berpengaruh terhadap hasil karya.
- 5) *Study* gaya desain atau *style*
- 6) Membuat tahap demi tahap bagaimana alur pembuatan grafis *LED content* yang berupa video edukasi.

Dari metode berikut akan dapat menentukan pengaplikasian video edukasi secara menarik yang efektif dan komunikatif.



G. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batasan Masalah
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Sistematika Perancangan
- H. Skematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

- C. Identifikasi data
 - 3. Tinjauan Perancangan
 - 4. Tinjauan Teoritis
 - i. Tinjauan Video Edukasi
 - j. Tinjauan *Tutorial*
 - k. Tinjauan *Footage*
 - l. Tinjauan *Light Emitting Diode (LED)*
 - m. Tinjauan *Stage Screen*
 - n. Tinjauan Kurikulum SMK
 - o. Perbandingan Edukasi
- D. Analisis Data

BAB III KONSEP DESAIN

- H. Judul Animasi Edukasi
- I. Pra Produksi
 - 4. Konsep Komunikasi
 - c. Tujuan Komunikasi
 - d. Strategi Komunikasi

5. Konsep Media

- c. Tujuan Media
- d. Strategi Media

6. Konsep Kreatif

- d. Target Audience
- e. Tujuan Kreatif
- f. Strategi Kreatif

J. Naskah

K. Video Edukasi

L. Storyline

M. Script

N. Durasi

O. Pesan yang Disampaikan

BAB IV VISUALISASI

F. Video Edukasi

G. Kreatif Desain

1. Unsur Visual Desain

H. Data Visual

I. Layout Komperhensif Masing-Masing Media

J. Final Desain

BAB V PENUTUP

C. Kesimpulan

D. Penutup

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

H. Skematika Perancangan

